

最終更新日：2025年2月8日

TCG「ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールド」

<公認大会>

フロアルール Ver.1.12

この文書は、トレーディングカードゲーム「ドラゴンボールスーパーカードゲーム フュージョンワールド」(以下、DBSCGフュージョンワールド)の公式・公認大会についての規定を記した文書である。
DBSCGフュージョンワールドのイベントは「公式大会」と「公認大会」の2種類がある。株式会社バンダイが主催する大会を「公式大会」、株式会社バンダイが開催を認めた大会を「公認大会」とする。
本規定は、このうち「公認大会」についての規定書である。特定のイベントの「大会レギュレーション」において、この規定との矛盾が発生した場合、「大会レギュレーション」が優先される。

はじめに

この「DBSCGフュージョンワールド公認大会フロアルール」は、イベントに参加する皆さんが、気持ちよくDBSCGフュージョンワールドの対戦を楽しめるよう定められたルールです。
対戦の勝ち負けにこだわるだけでなく、イベントに参加した皆さんが気持ちよくDBSCGフュージョンワールドを楽しむことができるよう、お互いにルールを守り、良いイベントを目指しましょう。

【もくじ】

- 第1章：イベントに参加する皆さんへ
- 第2章：プレイヤーの皆さんへ
- 第3章：観戦者の皆さんへ
- 第4章：ジャッジについて
- 第5章：使用できるカードについて
- 第6章：スリーブについて
- 第7章：ゲームの準備について
- 第8章：イベント進行について
- 第9章：対戦の終了および勝敗について
- 第10章：大会の途中棄権について
- 第11章：不正行為による対戦結果の操作について
- 第12章：ペナルティについて

第1章：イベントに参加する皆さんへ

DBSCGフュージョンワールドのイベントに参加する皆さんは、お互いを尊重し、思いやりを持って相手と接するよう心がけましょう。また、不正行為を行わないようにしましょう。

第2章：プレイヤーの皆さんへ

プレイヤーの皆さんは、決められたルールやマナーを守り、お互いが気持ちよく対戦ができるようフェアプレイを心がけましょう。そのためには、対戦相手に対して、常に思いやりを持って接することが必要です。

対戦に関するマナーについて、プレイヤーの皆さんは以下のことを心がけなければなりません。

- ・ 対戦前、対戦後それぞれ対戦相手にはあいさつをするように心がけましょう。
- ・ 対戦中はタイミングや、カード使用やスキル発動、コンボ等の宣言をはっきりと行い、対戦相手もそれにきちんと答えるようにしましょう。
- ・ 対戦中は、対戦相手やジャッジ（またはスタッフ）にわかりやすいよう、きちんとカードや持ち物などを整理してプレイをするように心がけましょう。
- ・ 対戦相手のカードは丁寧に扱きましょう。また、対戦相手のカード（公開エリアにあるカード、公開されたカード）を確認する場合は、対戦相手の許可を得てから行うようにしましょう。
- ・ カードに指示がない限り、対戦相手の手札やデッキを見てはいけません。
- ・ 対戦相手が不快に感じる行為をしてはいけません。
(例：大きな声を出す。相手の悪口を言う。わざと時間をかけてプレイする。等)
- ・ 対戦中に席を離れる場合は、対戦相手とジャッジ（またはスタッフ）から許可をもらいましょう。
- ・ 対戦中に不明点があった場合、ジャッジ（またはスタッフ）を呼びましょう。
- ・ 対戦中にルールに関して疑問が発生した場合、プレイヤーの皆さんは、その場でジャッジ（またはスタッフ）を呼んで、その疑問について確認することができます。このとき、プレイヤーの皆さんは、ジャッジ（またはスタッフ）によって決められた内容に従わなければなりません。
- ・ **対戦中に対戦に関係のないもの(リーダーカード、デッキ、エナジーマーカー、プレイマット、サポートアイテム以外のもの)は机の上に置かず、可能な限り触ってはいけません。**
 - ※対戦を補助するサポートアイテムとして、以下の物が使用できます。
 - ただし、対戦に支障がないよう対戦相手に使用する旨を伝えてから使用しましょう。
 - ダイス(正二十面体以下のもの)
- ・ 対戦中に、ルール上問題の無い行動を取り消すことは、原則としてできません。対戦相手が断りなく操作を修正しようとしたときは、ジャッジ（スタッフ）を呼んで対応をしてもらいましょう。
- ・ 盗難や事故防止のため、プレイヤーは手荷物の管理に注意を払うようにしてください。

第3章：観戦者の皆さんへ

大会を観戦する場合は、対戦や大会の運営に支障が出ないよう、大会で決められたエリアからマナーを守って観戦をするようにしましょう。対戦に関する発言や助言、干渉をしてはいけません。

これが守られなかった場合、ジャッジ（またはスタッフ）の判断により、観戦をご遠慮頂く場合があります。

第4章：ジャッジについて

すべてのジャッジは、決められたルールを守り、公正かつ円滑な大会運営がなされるよう、イベントに参加する皆さんやスタッフと協力しあわなければなりません。

また、すべてのプレイヤーの模範となるように、紳士的な対応が求められます。

すべてのジャッジは、プレイヤーから「ゲームルール上誤った行為」の確認があった場合、一方ではなく対戦者同士の話を聞いて適切にゲームを進められるよう裁定し、正しい状況に戻します。

対戦が進んだ後で誤った行為が発覚した場合は、そのまま対戦を続行することがあります。また、すべてのジャッジは、ルールの間違いやプレイヤーの不正行為または不正と疑わしき行為を発見した場合、これに介入して指摘、修正することができます。

第5章：使用できるカードについて

プレイヤーは、大会毎のレギュレーション（＝大会毎に定められたルール）で決められたカードを使用します。どのような大会でも、偽造されたカード（コピーや手作りによる代用カードを含む）を使用することはできません。

別途定められた日本語版使用可能エリアにおいては、どのような大会でも、エナジーマーカーを除き、日本語版以外のカードを使用することはできません。

カードのオモテ面・ウラ面・側面に、同じデッキ内のカードと区別できる傷、汚れ、印、反りなどがある場合、ジャッジの判断により使用できない場合があります。

ただし、スリーブを使用することで区別がつかなくなる場合は、使用することができます。

また、販売・頒布されてから7日間が経過していない新規のカードナンバーのカードは、一部のイベント（アルティメットバトル、チャンピオンシップに関連する大会）では使用できません。（すでに7日以上前に発売・頒布しているカードと同一のカードナンバーのカードは、7日間が経過していなくても使用することができます。）

■エナジーマーカーの使用について

どのような大会でも、偽造されたエナジーマーカー（コピーや手作りによる代用品を含む）を使用することはできません。

エナジーマーカーは、販売・頒布されているすべてのものが使用できます。

エナジーマーカーは、すべての言語のものが使用できます。

第6章：スリーブについて

プレイヤーは、大会ごとのレギュレーションで定められたスリーブを使用できます。

1枚のカードに対して2枚までスリーブを重ねて使用しても構いません。その場合はすべてのカードに対して、同じ枚数・重なり順でスリーブを使用してください。特定のカードの見分けがつか可能性があるスリーブや、カード内容が著しく確認できなくなるようなスリーブの使用は、ジャッジの判断で禁止とされる場合があります。

■デッキのスリーブ

デッキ内のカードはすべて同じ片面不透明のスリーブに同じ向きでカードを1枚ずつ入れていなければいけません。

ん。

デッキの1枚のカードに対して2枚のスリーブを重ねて使用する場合、二重のうち最低どちらか1つは片面不透明のスリーブを使用してください。

■ リーダーカードのスリーブ

リーダーカードについては両面透明のスリーブの使用、またはスリーブの不使用のどちらかである必要があります。

1枚のリーダーカードに対して2枚のスリーブを重ねて使用する場合、どちらも両面透明のスリーブを使用してください。

またリーダーカードにおいては、両面透明であればプラスチック製のカードローダーを使用することができます。

■ エナジーマーカーのスリーブ

エナジーマーカーについてはデッキと異なるスリーブの使用、またはスリーブの不使用が可能です。

またエナジーマーカーにおいては、プラスチック製のカードローダーを使用することができます。

大会において、ジャッジにスリーブ及びカードローダーが使用できないもの（ケースに入った鑑定済みカード、著しく視認性が悪い、テキスト部分が隠れている等）と判断された場合、プレイヤーは「より適したものに交換するか」または「カードに目立った傷などがいない場合スリーブ・カードローダーなしで対戦するか」を選択できます。

※大会によっては、大会主催者が指定するスリーブの使用を義務とされる場合もあります。

第7章：ゲームの準備に関して

自分と相手がお互いにデッキをシャッフルして、机の上にデッキを置いてからリーダーカードを公開します。

相手のリーダーカードを見てからデッキを変更することはできません。

第8章：イベント進行について

I. シャッフルに関して

デッキをシャッフルするとは、デッキのカードの順番が、お互いのプレイヤーにわからないよう、十分ランダムになるまでよく混ぜることです。すべてのプレイヤーのデッキは、それぞれの対戦が開始したときは、十分ランダムになるようシャッフルされた状態でなければなりません。デッキをシャッフルするときに不正な操作を行った場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第12章に詳しく書かれてあります。

■ プレイヤーによるシャッフル

プレイヤーは自分のデッキの中身が十分ランダムになるように満足するまでデッキをシャッフルする、またはカット（テーブルの上に置いた状態から、いくつかの山に分けてひとつにまとめる切り方）することができます。ただし、対戦相手に見える位置で適切な時間内に行い、カードに傷をつけたり中身を見たりしないよう注意しなければなりません。

デッキのシャッフルを行った後に、確認として相手にカットまたはシャッフルをしてもらってください。確認で行うカットやシャッフルは、時間をかけすぎないように行ってください。

対戦相手がデッキをシャッフルしなおした、またはカットした後、プレイヤーは自分のデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

リモートでの対戦などでデッキに触れることができない場合、シャッフルを行ったプレイヤーが確認として行うカットを代理で行ってください。

ただし両者が了承した場合に限り、相手にシャッフルしてもらう必要はありません。

■相手の代理でカットを行う場合

自分のデッキをシャッフルした後、代理でカットを行う場合はお互いのプレイヤーが同意した手順で行ってください。また、通常のカットと同様に代理で行うカットは時間をかけすぎないように行ってください。

(代理で行うカットの手順例)

1. シャッフルしたプレイヤーは、デッキを同じくらいの枚数の3つの束に分けます。
2. 相手は、3つの束を自由な順番で指定して、上から積み重ねてもらおうよう伝えます。
3. 指定された順番で3つの束を上から積み重ねます。

■ジャッジによるシャッフル

ジャッジは「ゲームルール上誤った行為」を適切に処理する際に、プレイヤーのデッキをシャッフルする権限を持っています。ジャッジがデッキをシャッフルした後、プレイヤーはデッキをシャッフルすること、カットすることはできません。

II. 時間切れに関して

公認大会は制限時間を設ける場合1対戦30分を推奨しています。

各対戦において、予告された終了時刻が来た時点でまだ勝者が決定していなかった場合、勝敗判定は行わず、その対戦は両者敗北となります。

III. デッキを確認する効果に関して

カードの効果によってデッキを確認する際、過度に遅い場合、罰則の対象になる可能性があります。

第9章：対戦の終了および勝敗について

対戦の終了および勝敗については、大会ごとに定められたレギュレーションに従い、決定されます。

対戦結果を登録・確認またはジャッジが対戦結果を確認した後では、原則として対戦結果について覆すことはできません。

第10章：大会の途中棄権について

大会の途中で棄権を希望するプレイヤーは、原則としてジャッジ（またはスタッフ）にその旨を知らせて、許可を得なければなりません。対戦相手が発表された後、対戦が始まる前に棄権することが決まったプレイヤーは、その対戦は不戦敗扱いとなり、その後大会から棄権したこととなります。

また、棄権した場合は記念品などを入手する事は出来ません。

第11章：不正行為による対戦結果の操作について

プレイヤーはどのような大会であっても、対戦相手と相談して試合結果を決定する、もしくは改ざんする行為をしてはいけません。

対戦結果を不正に操作した場合、厳しいペナルティが科せられる対象となります。

※ペナルティについては、第12章に詳しく書かれてあります。

第12章：ペナルティについて

この「DBSCGフュージョンワールド公認大会フロアルール」や「ルールマニュアル」、大会ごとのレギュレーションに書かれていることが守られなかった場合、《ジャッジやスタッフ》の権限により、ペナルティが科せられる場合があります。

ペナルティは、イベントや大会のレベル、またルール違反の程度や状況から《ジャッジまたはスタッフ》が判断し、科せられます。

また、ペナルティが科せられた後もルール違反が繰り返し行われた場合は、より厳しいペナルティが科せられる場合があります。

【ペナルティの種類と適用の原則】

※以下①～④ペナルティの適用例は、あくまでも一例です。同様の違反でも、《ジャッジまたはスタッフ》の判断により、より軽い（もしくは重い）ペナルティが科せられる場合があります。

①【注意】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。「ゲームルール上誤った行為」に対し、ジャッジはできる限り正しい状態に戻すが、完全に元の状態に戻すのが難しい誤りの場合に与えられる。何度も【注意】を受けた場合、【警告】に格上げされることがある。

（違反例）

- ・誤って、余分にカードを引いてしまった。
- ・対戦中のプレイヤーが、観客に助言を求めた。
- ・観客が、対戦中のプレイヤーに声をかけた。あるいは身振りなどの方法で対戦に関わる情報を伝えた。

②【警告】

イベントの間プレイヤーごとに記録されるペナルティである。重大なものではない違反に対して与えられる。何度も【警告】を受けた場合、【敗北】や【失格】に格上げされることがある。

（違反例）

- ・定められた対戦時間に決着がつかないような遅いプレイングを続けた。
ジャッジが対戦相手から申告された場合、実際にプレイ時間を確認して対応する。
- ・相手に誤った情報を伝えてしまった。
- ・相手に挑発する行為、侮辱する行為。

③【敗北】

悪質な違反の場合や、違反行為によって対戦の続行が不可能になった場合に対して与えられる。

【敗北】が与えられた場合、そのゲームは即座に終了する。

【敗北】を与えることができるのは、大会主催者と、主催者から【敗北】を与えることが許可されたジャッジのみである。

(違反例)

- ・デッキ構築条件(リーダーカード1枚、デッキ50～60枚、同一のカードナンバー4枚以下)を満たしていない。
- ・禁止カードや制限カード、スリーブなど大会レギュレーションに違反した。
- ・デッキの交換が認められていない状態で、デッキの内容を変えていた。

④【失格】

非常に悪質な違反や、イベント全体に損害を与えるような行為、重大な非紳士的行為に対して与えられる。

プレイヤーに【失格】が与えられた場合、そのプレイヤーは現在の対戦に敗北し、以後の対戦にも参加できなくなり、それまでの成績に対する賞品を受け取ることはできない。

【失格】は観客に対して与えられることもあり、その場合は会場から退出しなければならない。

(違反例)

- ・対戦相手と相談し、対戦や対戦結果を不当に操作した。この場合、取引をした対戦相手も【失格】となる。
- ・賭博行為、買収行為、イベント物品の窃盗をした。
- ・脅迫、器物損壊、暴力行為を行った。
- ・意図的に、相手のデッキや手札など、本来自分が見ることのできない情報を、不当に見ることで利益を得ようとした。
- ・意図的に、カードを必要以上に得るなどの不正行為。
- ・大会参加に際し、同一ユーザーが複数のユーザーアカウントを作成、利用および管理していたことが確認された。

※公式大会では上記に【出場停止】が加わります。